

Perancangan Buku Pengenalan Pedoman Gizi Seimbang Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 1 Umur 6-8 Tahun Berbasis Augmented Reality

¹Yohanes Pembabtis Amang Subangkit, ². Jasson Prestiliano

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

Email: ¹692013073@student.uksw.edu, ²jasprelao@yahoo.com

Abstract

According to the regulations of Indonesia's Departement of Health No 41 Year 2014, the Basic Health Research in 2010 (Riskesdas) resulting in Indonesia's citizen consumption of food has not meet the appropriate balanced nutrition amount. This problem is not separated from the lack of information about the importance of balanced nutrition amounts and healthy living. To deliver information, a community based media is needed. Book with augmented reality media is choosed as the media to deliver appealing information for target audience, to understands more about the importance of balanced nutrition amounts and nutrition consciousness. The object of this research is presentation media about the Guide of Balanced Nutrition using augmented reality based book. This research has been tested on Salatiga's Health Agency with health officers and health expert, Lecturer of Nutrition in Satya Wacana Christian University and 2 parents respondents with their children. The obtained results from this research is the designing of augmented reality based book is able to deliver appealing information and understanding, and easy to understand about balanced nutrition guidance and nutrition consciousness.

Keywords : *Book, Balanced nutrition Guidance, Augmented Reality, Android Smartphone.*

Abstrak

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014, hasil penelitian Riset Kesehatan Dasar 2010 (Riskesdas) Konsumsi pangan masyarakat Indonesia masih belum sesuai dengan pesan gizi seimbang. Permasalahan ini tidak lepas dari kurangnya pemahaman informasi tentang pentingnya gizi seimbang dan hidup sehat. Untuk memberikan informasi, dibutuhkan media yang berbasis masyarakat. Media buku dengan teknologi *augmented reality* dipilih sebagai sarana untuk memberikan informasi yang lebih menarik minat target *audience* untuk lebih memahami pentingnya gizi seimbang dan sadar gizi. Objek penelitian ini adalah media penyampaian Pedoman Gizi Seimbang menggunakan buku berbasis *augmented reality*. Penelitian ini sudah diujikan kepada Dinas Kesehatan Salatiga beserta petugas gizi dan ahli gizi, Dosen

gizi Universitas Kristen Satya Wacana dan 2 responden orang tua dengan anak. Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah perancangan media buku berbasis *augmented reality* dapat memberikan pemahaman informasi yang menarik serta mudah dipahami tentang pentingnya Pedoman Gizi Seimbang dan sadar gizi.

Kata Kunci : Buku, Pedoman Gizi Seimbang, *Augmented Reality*, *Android*.



¹⁾Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.

²⁾Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.